

Troppe

Para:

ClientLab

A Troppo realizará o desenvolvimento do novo sistema para ClientLab

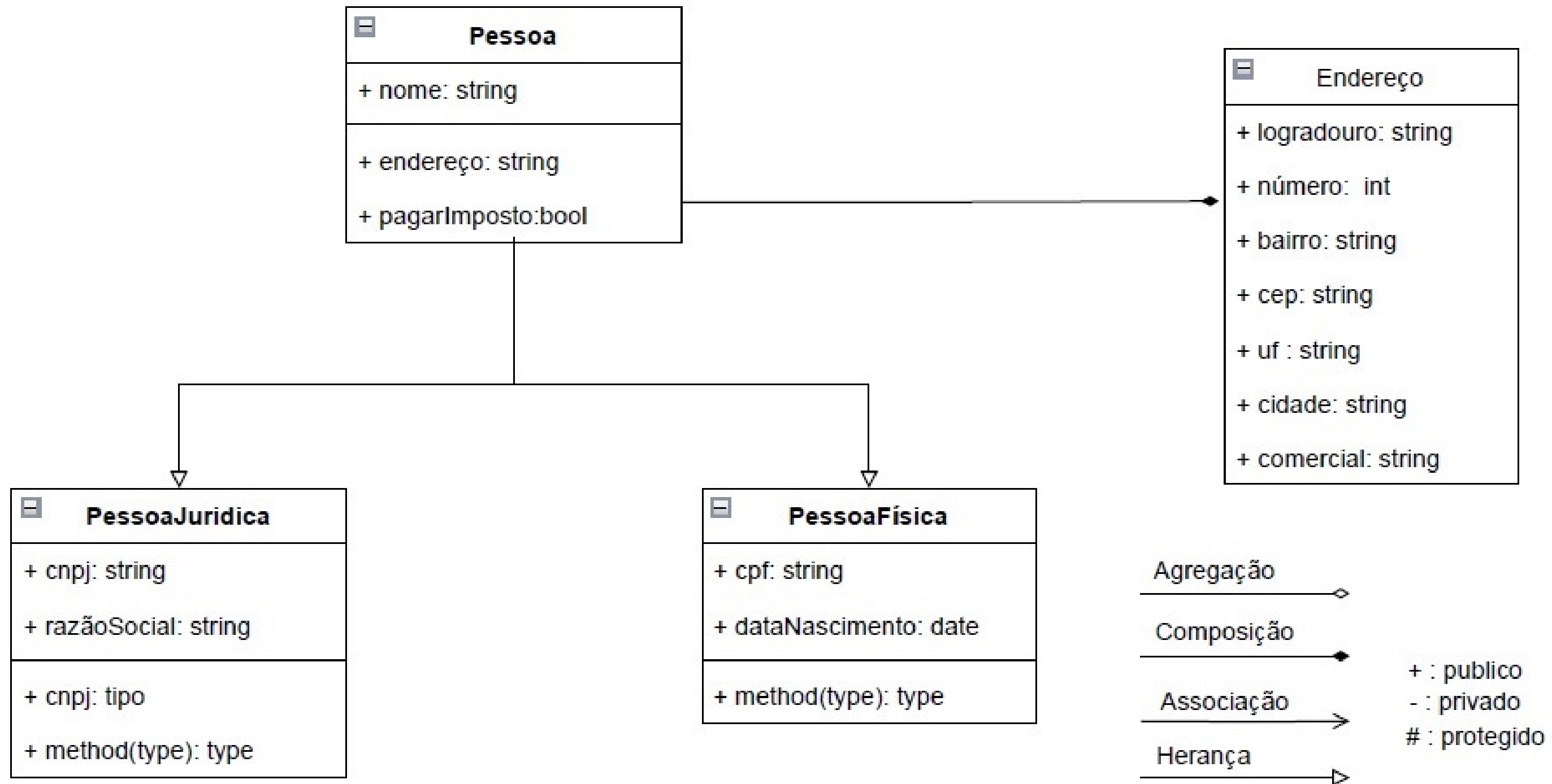
Para isso, apresentaremos a modelagem do sistema em UML

****Definição de UML – Unified Modeling Language** (Linguagem de Modelagem Unificada), como o próprio nome já diz, é uma linguagem para modelagem de objetos do mundo real, usada para especificar, construir, visualizar e documentar um software. Em suma, uma modelagem UML oferece um “desenho” do software que se pretende desenvolver.

Autor: Admilson Nogueira

Troppo

Diagrama de classe - UML



METODOLOGIA ÁGIL

A metodologia usada para a gestão do sistema será o Scrum, por ser um método com:

- Entregas rápidas
- Flexibilidade
- Revisões constantes
- Transparência Colaboração
- Times pequenos
- Foco no cliente